



Suplemento de Regras Opcionais

Psiônicos



Ártus Bolzanni • Lucas Silva

Psiônicos

Suplemento de regras opcionais

Introdução

O que esperar deste suplemento?

“... Ela olhava para meu rosto sem querer me dizer o que eu já sabia, durante aqueles segundos fiz o que eu havia prometido não fazer, foi muito difícil não acessar a mente da minha doce amada e vasculhar pela resposta que não queria ...”

Nossa motivação para adaptar essa classe do AD&D para o Old Dragon veio da necessária presença de psiônicos em um cenário clássico de fantasia estranha muito conhecido.

Neste suplemento é possível encontrar uma classe nova, duas alternativas para personagens com poderes de natureza **não** mágica para suas campanhas de Old Dragon, itens ampliadores de capacidade psi, além de algumas ideias para o mestre variar as habilidades de seus monstros.

Agradecimentos

Gostaria de aproveitar esse pequeno espaço e agradecer a Ana Luísa Luz que sempre me apoia em qualquer empreitada que resolvo participar, ao apoio que encontrei das pessoas da lista de e-mail do Old Dragon, ao Autor Igor Moreno pelo desenvolvimento da ideia de Alcance mental e Grandeza mental encontrada em seu ótimo jogo Space Dragon, aos jogadores que me ajudaram no playtest: Tadeu Filho, Igor Casaes, Murilo Conceição, Jan Vilas, Hebert “Frog”, Antônio Ladeia, Dan Sampaio e por ultimo, não menos importante ao coautor desse suplemento Ártus Bolzanni.

Lucas Silva



Idealização e Criação

ÁRTUS BOLZANNI

LUCAS SILVA

Editoração e Diagramação

LUCAS SILVA

Revisão

ANA LUÍSA LUZ

Ilustrações e Arte

VETORES E STOCK ART,

E ANA LUÍSA LUZ

março / 2013

Distribuído sob a licença Creative Commons v.3.0

OLDDRAGON.com.br

ÍNDICE

Capítulo 1

4 O Psiônico

Capítulo 2

8 Ampliadores mentais

Capítulo 3

10 Poderes Psiônicos

Capítulo 4

30 Pesadelos da Mente

Anexos

33 Lista de poderes

34 Tabelas

Mais uma opção de classe

O Psiônico

Os psiônicos são seres que ultrapassam a capacidade de suas raças, dotados de poder proveniente da mente. Eles são capazes de manipular e sentir o mundo ao seu redor. Existem quatro caminhos do conhecimento que os psiônicos podem seguir, Telecinese, Clarisciência, Telepatia e Psicometabolismo.

Ao iniciar seu treinamento, o psiônico deve escolher dois caminhos principais e dois caminhos proibidos, pois o treinamento inicial tão caótico poderia destruir seus corpos ainda não preparados para a exigência dos poderes da mente.

Nível	XP	Dados de Vida	Base de Ataque	JP	Alacance Mental	Grandeza Limite
1º	0	1	0	14	1%	1ª
2º	2.500	2	0	14	2%	-
3º	5.000	3	+1	14	4%	2ª
4º	10.000	4	+1	13	6%	-
5º	20.000	5	+2	13	9%	3ª
6º	40.000	6	+2	13	13%	-
7º	80.000	7	+3	12	17%	4ª
8º	160.000	8	+3	12	23%	-
9º	310.000	9	+3	12	28%	5ª
10º	460.000	+2Pv	+4	11	36%	-
11º	510.000	+2Pv	+4	11	43%	6ª
12º	660.000	+2Pv	+4	11	53%	-
13º	710.000	+2Pv	+5	10	62%	7ª
14º	860.000	+2Pv	+5	10	74%	-
15º	910.000	+3PV	+5	10	86%	8ª
16º	1.060.000	+3PV	+6	9	100%	-
17º	1.110.000	+3PV	+6	9	102%	9ª
18º	1.160.000	+3PV	+6	9	104%	-
19º	1.210.000	+3PV	+7	8	125%	-
20º	1.260.000	+4PV	+7	8	150%	-

Telecinese: Durante o estudo desse caminho o psiônico desenvolve melhor compreensão e controle sobre energia cinética, potencial e estruturas da matéria.

Clarisciência: Os praticantes desse caminho compreendem os padrões temporais e planares do universo adquirindo um conhecimento profundo sobre, passado, futuro, destino, viagens planares, incluindo seres extraplanares.

Telepatia: O telepata aprende a compreender as emoções das pessoas e com o tempo consegue ler, induzir e manipular a mente de seres inteligentes. Com muito treinamento o psiônico pode ser capaz de ler memórias de seus alvos ou mesmo destruir uma mente.

Psicometabolismo: Esse é o caminho pelo qual a mente treinada é capaz de sobrepor as limitações do corpo, com o passar do tempo o psiônico aprende a controlar suas necessidades básicas como quantidade de oxigênio necessário para a respiração, quantidade de água para suprir a demanda do corpo, capacidade física, capacidade motora, proteção do corpo à agentes externos como doenças e venenos.

Para ser praticante de qualquer um desses caminhos é necessário ter um corpo bastante resistente e saudável, o uso contínuo dos poderes tende a atingir o limiar da capacidade física de um ser vivo comum.

Poderes psiônicos: para usar os poderes psiônicos não é necessário o uso de gestos e palavras, esse poder vem da mente, não pertencem a categoria mágica, são a expressão da vontade do seguidor do caminho, alguns poderes não precisam nem da presença física do alvo. Um praticante do caminho bem treinado é capaz de realizar façanhas surpreendentes. Os poderes psiônicos estão divididos em nove grandezas mentais, da mais fraca à mais poderosa, é dividido também em quatro naturezas, Telecinese, Telepatia, Psicometabolismo e Clarisciência. O alcance mental dita quantos poderes os psiônicos podem utilizar por dia e a grandeza limite informa quanto pode gastar por turno.

Devido a concentração intensa, apenas um poder psiônico pode ser ativado em cada turno. O psiônico precisa se concentrar para realizar tais capacidades. Assim como a magia arcana, os poderes psiônicos necessitam de concentração. O uso de poder psiônico exige muito do corpo, porém é possível manter uma quantidade de poderes (ativados em turnos diferentes) igual ao modificador de constituição do personagem, desta forma fica claro que o psiônico não deve ter sua constituição menor que 12.

Alcance mental: conforme progredirem na classe, os psiônicos melhoram sua compreensão dos caminhos e como consequência o alcance mental, que define quantos poderes psiônicos conseguem utilizar diariamente. Os

Psiônicos

poderes psiônicos são divididos em grandezas, numa escala de 1 a 9. Ao utilizar um poder psiônico, o praticante deve descontar um percentual igual à grandeza do poder que vai usar de seu alcance mental diário. O psiônico só pode ativar um poder por turno. Há também um limite de alcance mental por turno que é idêntico à grandeza limite da personagem. Existe um caminho para ultrapassar o alcance máximo que será explicado adiante na regra de esforço adicional que é totalmente opcional, cabe ao seu grupo decidir qual é a melhor opção.

Por exemplo: um psiônico de 4º nível pode utilizar 6% de alcance mental por dia, ele poderá usar um poder psiônico de 2ª grandeza, porém, não terá capacidade de implementar esse poder por meio do gasto de alcance mental extra, pois nesse turno ele já utilizou 2% do alcance mental, que é justamente sua grandeza máxima 2 (vide tabela 1). Se ele estivesse tentando utilizar um poder de 1º nível seria possível incrementar o poder em até 1% de alcance mental no mesmo turno (já que 1+1 é igual à grandeza limite) .

Especializações: o alinhamento do personagem é de grande influência na forma como estuda e utiliza seus poderes mentais. Personagens caóticos não conseguem desenvolver poderes psiônicos plenos.

Seguidor do caminho único “SCU” (ordeiro): esse é o estudante do caminho que decide focar em um dos caminhos escolhidos no início de seu

treinamento, isso permite que desenvolva o potencial psiônico com facilidade. A partir do quinto nível ele terá acesso, somente, aos poderes do campo que decidiu manter o foco e aos poderes adquiridos antes da especialização do campo secundário (somente os de 1ª e 2ª grandeza).

Ou seja, a partir do **5º nível** de personagem ele só irá desenvolver novos poderes do caminho primário e manterá os poderes antigos do caminho secundário.

A partir do **8º nível**, uma vez por dia, o SCU poderá usar um poder grandeza maior que a sua Grandeza Limite do caminho escolhido como primário. Nenhum custo ou teste de esforço adicional é necessário. Nesse nível o psiônico está pronto para manter discípulos e ensinar seu caminho primário.

No **16º nível** o psiônico ordeiro é capaz criar novos poderes ligados ao seu caminho primário.

Seguidor do caminho do meio “SCM” (neutro): sábio é o praticante que decidiu, por meio de muito esforço e meditação desenvolver dois caminhos ao mesmo tempo, tendo o direito de desenvolver todos poderes dos dois caminhos escolhidos no início do treinamento . Como o caminho é muito difícil, a partir do **5º nível** todos os poderes serão acrescidos de 1% no custo de Alcance Mental (esse custo não conta para a limitação de grandeza mental por turno).

No **8º nível**, o SCM, por meio de meditação profunda recupera uma vez ao dia *Alcance mental* diário equivalente a $1d8 + (\text{constituição} - 10)$.

Para obter bons resultados na meditação é necessário sucesso em um teste de sabedoria e não ser incomodado por no mínimo 30 minutos.

Psiônicos em Jogo

Dado de Vida (DV): $d6$;

- Sabedoria mínima: 14, Constituição mínima 12;

- Armadura: o Psiônico só pode usar armaduras de couro sem escudos;

- Arma: armas pequenas, que podem ser usadas com apenas uma das mãos;

- Itens mágicos: todos menos pergaminhos mágicos.

No **16º nível** o seguidor do caminho do meio é capaz de ensinar os dois caminhos escolhidos na criação da personagem.

Regra especial de Esforço adicional: quando um psiônico esgota sua capacidade mental diária ou tem necessidade de ampliar alguma característica de seu poder acima do seu valor de Grandeza Limite no turno, ele poderá fazer um grande esforço e usar um poder psiônico de qualquer

grandeza que ele conheça e seja capaz de usar. Esse esforço é muito intenso, perigoso e com certeza ultrapassará a capacidade física do praticante do caminho. Caso repetida muitas vezes no mesmo dia o esforço adicional poderá ser mortal.

Teste de atributo (Sab modificado por +4)

Sucesso: o psiônico recebe 10 pontos de dano no PV para cada 1% a mais de poder usado.

Fracasso: o psiônico perde 1d4 temporário em constituição e 10 de PV.

Depois de um uso de *esforço adicional* o

Exemplo: Agis é um psiônico de 12º nível, a grandeza mental limite dele é 6 assim como seu limite de gasto de alcance mental por turno. Agis pretende usar o poder “Controlar mente ou mentes”, porém ele quer afetar três inimigos ao invés de um (como é descrito no poder). O poder exige um gasto inicial de 6% do “alcance mental” e para adicionar mais dois inimigos o jogador terá que fazer o teste de esforço adicional.

Primeiro passo, teste de sabedoria: O jogador lança 1d20 soma o resultado a (+6 = +4 pelo teste normal +2 devido a adição de dois alvos) é preciso conseguir um valor menor que o atributo sabedoria.

Sucesso : Agis conseguirá utilizar o poder, sofrerá perda de PV=10 (teste

Psiônicos

normal) +2 (adição dos alvos).

Fracasso: perda de PV igual ao caso de sucesso, além da perda de 1d4(+2 pelo adicional) de constituição temporária.

praticante do caminho poderá fazer quantos esforços quiser, lembrando que é muito perigoso para a saúde da personagem o uso repetitivo o mestre pode aplicar sequelas se o esforço for abusivo segundo a tabela dois de referência encontrada no anexo II desse livro.

Psiônico é uma classe para ser usada em campanhas de fantasia não convencionais, a maior razão para escrita desse material foi uma adaptação para poder usar o Old Dragon em um cenário de fantasia estranha bastante conhecido.

Psionismo Selvagem

Há um tipo de psionismo que se desenvolve de forma natural e sem treinamento. O psiônico selvagem apresenta pouco controle em relação ao uso de seus poderes. Devido a falta de preparo de seus corpos o uso dos poderes é bem limitado sendo escolhido apenas um poder de 1ª Grandeza no ato da criação do personagem e ao 5º nível escolhe um poder de 1ª e 2ª Grandeza do mesmo caminho escolhido anteriormente. Esse tipo de psionismo não é uma classe nem uma especialização é apenas um

adicional para tornar o jogo mais customizável.

Cada raça, durante a criação da personagem, possui uma chance de apresentar potenciais selvagens, essa decisão fica completamente nas mãos do mestre. Sabendo a porcentagem de psionismo selvagem o jogador rola um d100 para saber se seu personagem será psiônico selvagem ou não. Só um pré-requisito é necessário, o atributo constituição 12 ou mais, devido à limitação para o corpo suportar o uso dos poderes.

A personagem poderá usar os poderes, se e somente se, estiver em condições extremas (critério do mestre) .

Na realidade, como disse antes, o psionismo selvagem tende a ser mais uma customização.

Psionismo Selvagem		
Nível	Alcance mental	Quantidade de poderes
1º	1%	Um poder de 1ª Grandeza
5º	4%	Dois poderes de 1ª, 2ª Grandeza

Sua mente pode ser ampliada, por um certo preço...

Ampliadores Mentais

Todo tipo de poder tem seus itens relacionados, temos os itens arcanos e os itens divinos. Isso nos sugere que seria interessante definir como seriam os itens psiônicos.

Como já foi dito algumas vezes nesse suplemento, os poderes psiônicos são ligados à força mental de cada indivíduo, isso nos indica que seria muito difícil que um objeto inanimado possuía poderes psiônicos intrínsecos. Nesse sentido seria interessante que os itens relacionados aos poderes psiônicos tivessem uma natureza ampliadora das capacidades mentais de cada indivíduo, possibilitando ao psiônico *Alcance Mental* Adicional ou no máximo um registro de um poder psiônico que poderia facilitar o desenvolvimento de novos poderes psi. Cada escola psiônica pode ter um tipo de objeto relacionado aos seus poderes e os itens podem variar bastante, psiônicos selvagens não são capazes de utilizar nenhum ampliador mental.

Os ampliadores mentais são encontrados na natureza entre:

Cristais, outros minerais, fragmentos de rochas raros, com energia finita ou renovável, em harmonia com a ressonância mental do psiônico.

É interessante que esses itens sejam uma fonte de energia que alimente a capacidade mental, podendo ser renovável ou limitada. Limitar percentagem de alcance mental diário e por turno é uma ótima forma de resolver os problemas relacionados aos itens muito poderosos.

O uso desses ampliadores não eximirá os usuários do efeito colateral causado pela quantidade de energia dispendida, porém, o jogador terá um sucesso no *teste de esforço adicional* entretando, continua recebendo dano pelo esforço adicional.

Alguns exemplos de materiais e características de ampliadores podem ser vistas a seguir. Note que essa lista não é limitante.

Sugestões para Ampliadores Mentais

Os ampliadores mentais podem ser caracterizados em dois tipos de usos, o que precisa do contato com as pele e o que necessita, apenas, presença no campo visual.

Materiais

Obsidiana psicoreativa: obsidiana, também conhecida como vidro vulcânico, é um mineralóide composto majoritariamente de silício, resultante de vulcanismo. O vulcanismo é uma atividade muito intensa e que libera bastante energia. Os psiônicos conseguem canalizar essa energia para atuar em sinergia com seu poder mental. As obsidianas psicoreativas (muito raras) possuem a capacidade de absorver a força mental do oponente, na mesma proporção do limite diário de alcance mental que o alvo pode usar em um turno (exige um teste de JP com para resistir).

Cristais de quartzo psicoreativos: o quartzo é um mineral composto basicamente por silica, abundante, é considerado por muitos apresentar o poder de equilibrar e purificar ambientes. Quando possui alguma impureza seus cristais podem ser encontrados em uma variedade de cores muito grande. Cada cor se realaciona com uma característica emocional, é possível (se for psicoreativo) transferir alcance mental para um indivíduo psiônico por meio do uso correto das propriedades energéticas do quartzo.

O mestre pode sentir-se livre para criar e interpretar as cores que estão listadas a seguir:

Ametista (roxo), Azul, Fumaçado Citrino, Hialino (incolor), entre outros.

Minerais metálicos psicoreativos: podem naturalmente conduzir energia elétrica, por essa propriedade os psiônicos perceberam que poderiam absorver uma minúscula parte da energia eletromagnética da terra e traduzir em alcance mental. Todos os ampliadores compostos de minerais metálicos são do tipo de contato e renovável.

Tipos de objetos: qualquer um desses ampliadores (materiais psicoreativos) podem ser transformados em objetos desde que durante a construção do objeto não modifique demais o estado que é encontrado na natureza. A pureza é um requisito básico para garantir que o material continue psicoreativo.

Dessa forma, amuletos, lâminas naturais, cajados, braceletes encrustado de minerais, pontas de lança não polidas são objetos bastante encontrados como ampliadores mentais. Não se limite aos objetos citados, apenas certifique-se de não ocorrer uma transformação radical na aparência e estrutura do ampliador mental, caso isso aconteça, ele perde as propriedades.

Psionismo não é magia

Poderes Psiônicos

A descrição dos poderes não é muito diferente da descrição das magias, a grande diferença está na utilização e progressão. A progressão dos poderes ocorre de forma indiretamente ligada ao nível do personagem, dependendo majoritariamente da Grandeza Limite e quantidade de alcance mental que o personagem deseja dispendar para o uso de cada poder.

Os poderes psiônicos são descritos por meio das seguintes características.

Nome do Poder: Não há muito o que dizer dessa.

xª Grandeza: O nível da grandeza em que o poder é classificado, isso mostra se seu personagem possui esse poder ou não.

Alcance mental x%: Isso mostra quanto da sua capacidade mental diária é preciso para ativar um poder. O gasto de alcance mental é limitado a Grandeza Limite em um turno.

Duração inicial: Essa característica descreve quanto um poder dura sem necessidade de *manutenção* por meio do gasto de alcance mental.

Custo de manutenção: Define quanto é preciso gastar de alcance mental para manter o poder ativo após o término da duração inicial.

Alcance: A distância que o poder tem efeito.

Área de Efeito: Também dispensa explicação.

Tempo de preparação: Tempo de concentração necessário para o poder ser ativado.

Melhoramento: Aqui está um grande diferencial que os poderes tem em comparação com as magias padrão. O local onde deve-se olhar se há como melhorar alguma característica do poder ou não. Os melhoramentos somente são aplicados na ativação dos poderes.

Contrapsionismo

O contrapsionismo é semelhante à contramágica. Qualquer psiônico pode resistir ativamente aos poderes de outro psiônico por meio do contrapsionismo. A personagem que desejar combater um poder psiônico deverá declarar essa intenção em seu turno.

Quando o poder for lançado, defensor e atacante, deverão informar, secretamente ao mestre, quanto irão dispende de alcance mental para a disputa, é necessário lembrar de somar o alcance mental gasto pelo atacante para ativação do poder. Assim, os dois deverão jogar 1d6 e somar ao valor de alcance mental gasto. Diferente da contramágica não há como o defensor retornar o poder ao atacante. Note que a regra de esforço adicional não deve ser ignorada.

Poderes Telecinéticos

Mover objetos inanimados

1ª Grandeza

Alcance mental: 1%

Duração inicial :5turnos

Custo de manutenção: 1% / turno

Alcance: 30 metros

Tempo de preparação: 1 turno (2% para retirar o tempo de preparação)

Melhoramento: Para cargas acima de 10Kg é necessário gastar +1% para aumentar o limite em 20 Kg e para obter precisão nos movimentos +2%.

Este poder permite ao usuário mover objetos sem precisar contato físico.

Telecinese tende a ser fisicamente exaustivo, pois demanda muita energia interna para mover objetos. Para usar de precisão (uso de bisturi em cirurgias por exemplo) é necessário o gasto de +2% alcance mental.

Pequenos objetos são fáceis, porém grandes objetos, são significativamente mais difíceis.

O custo está listado acima, assumindo

que o objeto a ser movido pesa 10 Kg ou menos. Não é possível usar esse poder para carregar seres vivos devido ao campo vital que impede o acesso às partículas e energia do ser em questão.

Armadura inercial

1ª Grandeza

Alcance mental 1%

Duração inicial :2turnos

Custo de manutenção: 1% / turno

Alcance: 3 metros

Tempo de preparação: o

Melhoramento: cada 2% acrescente um bônus de +1 ao dado de absorção.

Este poder é usado como defesa, criando uma barreira de energia psiônica em volta do usuário essa armadura desacelera qualquer ataque físico ou projéteis, podendo até impedir o dano do ataque.

O poder protege contra ataques de qualquer projéteis não mágicos e golpes de armas brancas. Uma Armadura inercial não pode manter os inimigos distantes, mas pode diminuir a velocidade dele (desde que tenha

corpo tangível). Caso o inimigo atinja a personagem com Armadura Inercial a quantidade de dano que será reduzido do ataque será igual ao valor do dado de dano da arma, ou seja se o inimigo atacar com uma arma que causa 1d8 de dano o defensor poderá jogar 1d8 para saber quanto a barreira absorveu. Note que nesse caso não entra bônus de força nem bônus mágicos, somente o dado de dano da arma.

Manipular som

2ª Grandeza

Alcance mental 2%

Duração inicial : 1 turno

Custo de manutenção: 1% / turno

Alcance: 90 metros

Tempo de preparação:0

Melhoramento: NA

Este poder permite que o usuário manipule ou altere um som existente. Com esse poder as palavras de um homem podem ser tornar um grunido, ou o som causado por soldados marchando pode parecer o som de uma tempestade de areia. O jogador tem que especificar qual som que o personagem vai modificar. Por exemplo, ao arrebentar uma porta ele poderá escolher modificar o som da porta se destruindo ou do impacto do martelo.

Controlar luz

2ª Grandeza

Alcance mental 2%

Duração inicial : 1 turno

Custo de manutenção: 1% / turno

Alcance: 40 m

Tempo de preparação:0

Melhoramento: NA

Este poder permite ao usuário manipular a luz do ambiente, e não pode criar luz da escuridão mas pode criar escuridão quando houver luz. O uso de controlar luz pode ser explicado pela pequena lista abaixo:

Aumentar a escuridão de uma sombra existente. Um ladrão escondido nassa sombra teria um bônus de +20% em esconder e +10% em caminhar nas sombras.

Intensificar o brilho de uma fonte de luz fazendo com que aqueles que foram expostos recebam uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque..

Estender as sombras existentes para áreas maiores podendo chegar ao dobro da área inicial.

Estender a luz nas áreas onde há sombra, podendo ser reduzida pela metade e não eliminada.

Criar objetos

3ª Grandeza

Alcance mental 3%

Duração inicial: 1h

Custo de manutenção: 2% / 1h

Alcance: 18 metros

Tempo de preparação:0

Área de efeito: NA

Melhoramento: +1% é possível criar uma lâmina de energia dano: 1d8 + modificador sab.

Este poder permite ao psicocinético aglomerar matéria da região em volta para criar um objeto sólido, somente

com material a 18 metros da área onde o objeto foi criado.

O objeto se mantém existente para cada hora que o usuário mantenha o gasto de alcance mental. Um objeto criado com esse poder pode ter qualquer formato, cor e textura que o usuário desejar, portanto que preencha os pré-requisitos:

Possua aproximadamente o tamanho de uma esfera de 1 metro de diâmetro.

Possua aproximadamente as dimensões de um cilindro de não mais que 2 metros de comprimento e 1m de diâmetro.

Tenha as dimensões de 0,5 m comprimento e 2 metros de diâmetro.

Pese não mais que 4,5 Kg.

Levitar

3ª Grandeza

Alcance mental 3%

Duração inicial :5turnos

Custo de manutenção: 1% / 5 turnos

Alcance: NA

Tempo de preparação: 1 turno (1% para retirar o tempo de preparação)

Melhoramento: um peso adicional 1% para cada 15 Kg

Este poder permite que o usuário flutue por meio do controle telecinético.

É possível levitar em uma taxa de 1,5m por segundo. O psiônico pode controlar sua descida tão rápido ele quiser, e a física permita, simplesmente se deixando cair e ao chegar perto do solo desacelerar. O psiônico sempre pode levitar seu

próprio peso. um peso adicional como, passageiros e equipamentos acima de 15 Kg é possível gastar 2% a mais para cada 15Kg (até atingir o limite de grandeza do personagem) ao ultrapassar do limite de grandeza o jogador pode decidir fazer o teste de esforço adicional, se o mestre permitir. Note que o poder permite, apenas, levitar e não voar, pois só há movimento para cima.

Expandir

4ª Grandeza

Alcance mental 4%

Duração inicial : imediato

Custo de manutenção: NA

Alcance: 30 metros

Área de Efeito: 1 item, 20 cm³

Tempo de preparação: imediato

Melhoramento: A cada 1% adicional acrescenta 1d6 para monstros e 1d10 para explosão ao redor.

Com esse poder, o usuário pode iniciar uma explosão liberando a energia psiônica latente contida em plantas (inteligência 0) e objetos inanimados. Funciona contra mortos vivos animados (esqueletos e zumbis), mas não tem efeito em mortos vivos não tangíveis.

Não pode ser usado contra animais, criaturas inteligentes ou mortos vivos com vontade própria.

Monstros como esqueletos e golens quando afetados pelo poder expandir recebem o dano baseado na quantidade de seus dados de vida(DV) então o dano seria : (1d6+ 2x[quantidade de

Psiônicos

DV monstro]).

Armas e armaduras que tenham sido alvo recebem -1 no ataque ou na CA para cada vez que foi alvo. Itens mágicos não são afetados. Criaturas vulneráveis ou coisas vivas a 5 metros do alvo recebem 1d10 de dano pela explosão.

Golpe cinético

4ª Grandeza

Alcance mental 4%

Duração inicial : imediato

Custo de manutenção: NA

Alcance: 200 metros

Área de Efeito: ataque a distância

Tempo de preparação: imediato

Melhoramento: 1% para cada d8 a mais de dano.

Este poder permite que o usuário foque uma pancada psicocinética contra um alvo a 200m de distância. Se usado ofensivamente essa pancada causa dano igual a 1d8 + bônus de CA que a armadura do alvo concede, note que o dano é **somente do bônus da armadura**, bônus mágicos e de destreza, ou qualquer outra coisa, não contam.

Projetar força pode ser usado para ativar armadilhas, mover alavancas, abrir portas, desde que não estejam lacradas ou trancadas, quebrar janelas, etc. O alvo tem direito a JP des para esquivar do golpe.

Controlar Densidade local

5ª Grandeza

Alcance mental 5%

Duração inicial : imediato

Custo de manutenção: 1%/turno

Alcance: 30 metros

Volume de Efeito: 6 m³

Tempo de preparação: 2 turno (1% a mais para ser imediato),

Melhoramento: +1% para cada 1d6 de dano por esmagamento adicional, +1% para cada 2m³

Esse poder permite ao psiônico aumentar drasticamente a pressão em um certo volume inicial de 6m³. Esse poder causa 2d6 de dano por esmagamento a cada turno ativado.

O alvo pode tentar sair da região do esmagamento por meio de um teste resistido de força contra sabedoria do psiônico.

Barreira de energia

6ª Grandeza

Alcance mental 6%

Duração inicial : 1 turno

Custo de manutenção: 4%/turno

Alcance: 30 metros

Área de Efeito: 1,5 m² em torno do personagem

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: 1% para cada tentáculo de energia adicional

Este poder é usado como defesa, criando uma barreira de energia psionica em volta do usuário essa barreira desacelera qualquer ataque físico ou projéteis, como no poder *Armadura inercial*, com o diferencial que a barreira não é mais passiva. O psiônico poderá criar tentáculos afiados de energia para atacar os

inimigos que estão em volta, além de receber um bônus +2 na CA.

O poder protege contra ataques: qualquer projéteis não mágicos e golpes de armas brancas. Uma barreira inercial não pode manter os inimigos distantes, mas pode diminuir a velocidade dele (desde que ele tenham corpo físico). Caso o inimigo atinja o usuário da Barreira Inercial a quantidade de dano que será reduzido do ataque será igual ao valor do dado de dano da arma, ou seja se o inimigo atacar com uma arma que causa 1d8 de dano o defensor poderá jogar 1d8 para saber quanta a barreira absorveu.

Note que nesse caso não entra bônus de força nem muito menos bônus mágico, somente o dado de dano da arma. Os os tentáculos de energia podem causar 1d8 de dano nos inimigos que estiverem próximos da barreira.

Desconstruir matéria

6ª Grandeza

Alcance mental 6%

Duração inicial : 1 turno

Custo de manutenção: 1%/turno

Alcance: visível, Toque

Área de Efeito: objetos 2 cm²

Tempo de preparação: 1 turno (2% para instantâneo)

Melhoramento: 1% para cada 5cm² a mais. 1% para cada 1d4 de dano adicional

Esse poder permite desconstruir um objeto não mágico, não animado e tangível apenas com um toque. Por

meio do conhecimento da estrutura dos materiais é possível enfraquecer paredes de rocha, armas, armaduras, escudos podem ser destruídos por completo.

Para tocar armas é necessário um ataque corpo a corpo bem sucedido, manutenção do toque é requerido um teste disputado de força e logicamente precisa do gasto de 1% de manutenção. Seres animados podem ser afetados podendo anular o efeito com um teste de JPcon ou receber 3d4 de dano.

Agitação molecular

7ª Grandeza

Alcance mental 7%

Duração inicial : 1 turno

Custo de manutenção: 1%/ turno

Alcance: objeto

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: +5% para +1d10 de dano depois do terceiro turno.

Este poder permite excitar as moléculas de uma substância ou mistura, podendo fazer papel pegar fogo, deixar a madeira em brasa, fazer a pele ficar cheia de bolhas, etc. O grau de destruição depende do número de turnos que um item é agitado:

Um turno, Materiais fáceis de queimar, como papel, grama seca, pegam fogo e a pele começa a ficar vermelha;

Dois turnos. A madeira inicia a queima lenta, o metal começa a ficar rubro e muito quente ao toque, pinturas derretem e danifica

Psiônicos

consideravelmente a pele (1d6+1 dano)

Três turnos. A Madeira pega fogo de forma plena, já é muito difícil tocar no metal, pele queima (1d10+2 dano), água ferve.

O dano se intensifica depois desse turno.

Quatro turnos. Aço fica maleável.

Cinco turnos. Aço derrete.

Itens mágicos não são imunes ao poder mas podem resistir a cada turno.

Voar

7ª Grandeza

Alcance mental 7%

Duração inicial : 5 turnos

Custo de manutenção: 3%/ 5 turnos

Alcance: pessoal

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 1 turno (1% para instantâneo)

Melhoramento: 1% para adicionar 100 Kg adicionais em sua carga.

Permite ao psiônico voar, com deslocamento de 36 m por turno, tem vantagem durante combate bonus de +1 caso o inimigo não seja voador.

Reduzir Entropia

8ª Grandeza

Alcance mental 8%

Duração inicial : 1 turno

Custo de manutenção: 4%/ turno

Alcance: objeto

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 4 turnos

Melhoramento: NA

Neste nível o personagem já pode

utilizar de seu conhecimentos sobre a matéria para forçar o equilíbrio em reações violentas como explosões ou em incêndio. Qualquer explosão reação ao redor do seguidor do caminho é suprimida imediatamente, inclusive as de natureza mágica.

Mover seres vivos

9ª Grandeza

Alcance mental 9%

Duração inicial : 10 turnos

Custo de manutenção: 5% / turno

Alcance: 60 metros

Tempo de preparação: 0

Mover seres vivos Semelhante ao poder controlar objetos. Com capacidade máxima expandida 300kg e a possibilidade de mover criaturas vivas.

Geocinética

9ª Grandeza

Alcance mental 9%

Duração inicial : 5 turnos

Custo de manutenção: 8%/ turno

Alcance: 100 m

Área de Efeito: 100 m²

Tempo de preparação: 10 turnos (é necessário pagar a manutenção depois dos 5 turnos iniciais sem efeito)

Depois de 10 turnos meditando, o psiônico pode sacudir o solo de uma área à sua escolha (dentro do alcance), causando um poderoso terremoto, abrindo fissuras no solo, extraindo rios de seus cursos, criando ondas gigantes e mortais, deslizamentos em montanhas, avalanches em geleiras

e derrubando em 90% das vezes construções frágeis e em 50% construções resistentes.

Poderes Clariscentes

Detectar atividade da mente

1ª Grandeza

Alcance mental 1%

Duração inicial : 1 turno

Custo de manutenção: 1% /turno

Área de Efeito: a área é limitada ao alcance sensorial do personagem

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: +3% para identificar a natureza do psionismo e a direção do alvo.

Com esse poder é possível detectar a presença de psiônicos na área de alcance sensorial (visão,tato, audição olfato) do personagem. É necessário que o alvo tenha recentemente utilizado algum poder ou use um poder na presença do psiônico. Com esse poder, inicialmente, não é possível saber a natureza do psionismo nem a direção exata do alvo.

Defesa precognitiva

1ª Grandeza

Alcance mental 1%

Duração inicial : 3 turnos

Custo de manutenção: 3 turnos/1%

Alcance: pessoal

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramentos: +2% para acrescentar o bônus inciail em +1 à CA

O psiônico ativa as capaciaades de previsão para se proteger de ataques físicos, sejam projéteis, outros ataques à distância, ou corpo-a-corpo. Esse reflexo equivale a um bônus de +1 na CA contra qualquer ataque.

Leitura da Aura

2ª Grandeza

Alcance mental 2%

Duração inicial : 1 turno

Custo de manutenção: 1% / 1 turno

Alcance: um ou mais alvos

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramentos: NA

Segundo a teoria estudada pelos psiônicos, cada vida tem uma assinatura e essa assinatura pode ser representada por cores e níveis de intensidade. Com esse poder o clarisciente consegue notar nuances do estado de saúde (físico e mental) e sentimentos que o alvo ou alvos estão apresentando naquele momento. Os mestres devem ficar livres para descrever as auras da forma mais adequada para cada sentimento, mas deverá deixar uma dica clara para o jogador de qual sentimento ou problema de saúde se trata.

Xenoglossia

3ª Grandeza

Alcance mental 3%

Duração inicial : 1 min

Custo de manutenção: 1%/1min

Alcance: um ou mais alvos

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramentos: NA

Psiônicos

Quando o clarisciente está em presença de um ser ou criatura que fale outra língua, seja ela desse plano ou de outros planos, ele pode usar os traços de alguma frase pronunciada naquele idioma para poder conseguir falar e compreender a língua.

Ver passado

3ª Grandeza

Alcance mental 3%

Duração inicial : 1 turno

Custo de manutenção: 3% /turno

Alcance: toque

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 1min

Melhoramento:NA

Ver o passado é um poder ligado à capacidade do clarisciente de ler as ligações entre objetos, locais, pessoas e por meio disso permite que o psiônico, ao entrar em contato físico, faça uma leitura do passado envolvendo aquele objeto, local ou pessoa.

Em um turno apenas só é possível avaliar um passado muito recente (10min). Com a manutenção do poder e do contato físico com o alvo é possível variar segundo essa escala:

1º turno 10min no passado

2º turno 20min

3º turno 40 min

4º turno 1hora e 20min

Apartir de 5 turnos há comprometimento à saúde mental do psiônico, veja regra abaixo.

5º turno: 5 horas e 30 min

6º turno: 1dia e meio

7º turno: 1 semana

8º turno: um mês

9º turno: Três meses

10º turno um semestre

12º turno um ano

13º turno a vida inteira do alvo.

Obviamente, a partir do 5º turno é necessário que o praticante do caminho faça um teste de constituição e um de sabedoria para organizar essas informações. Caso ele ou ela falhe em qualquer um dos dois ficará inconciente devido a o aumento do fluxo de informações, além de perder todas as informações obtidas e sofrer 10 pontos de dano por turno mantido a partir do 5 turno.

Deslocar sentido

3ª Grandeza

Alcance mental 3%

Duração inicial : 1d6 turnos

Custo de manutenção:NA

Alcance: 100 m

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 2min

Melhoramento: cada 1% +1d6 turnos

Este poder permite ao psiônico se concentrar em um lugar específico que ele já conheça para conseguir deslocar um dos sentidos para o local como se estivesse lá fisicamente.

Senso do perigo

3ª Grandeza

Alcance mental 3%

Duração inicial : 1 hora

Custo de manutenção: 3%/hora

Alcance: pessoal

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: NA

Esse poder é conhecido como 6° sentido. Durante o tempo que o psiônico se mantiver concentrado no uso, este poder permite ao psiônico só falhar se tirar um 1 durante as jogadas de surpresa não importando os modificadores.

Predizer Futuro

4ª Grandeza

Alcance mental 4%

Duração inicial : 1 turno

Custo de manutenção: 4% turno

Alcance: pessoal

Área de Efeito: área onde o personagem se encontra

Tempo de preparação: 1min

Melhoramento: NA

Predizer futuro é um poder muito perigoso. Esse poder está ligado à capacidade do clarisciente de criar cenários do futuro por meio da previsão da rede de probabilidades relacionadas às pessoas e objetos. É preciso que o personagem foque em um aspecto ou uma pergunta. Ex.: “Qual vai ser o resultado se Sadira não conseguir obter a informação? “

Em um turno, só é possível avaliar um futuro muito próximo (10min). A manutenção do poder e do contato físico com o alvo varia segundo essa escala:

1º turno 10min no futuro

2º turno 20min

3º turno 40 min

4º turno 1hora e 20min

A partir do 5º turno há comprometimento à saúde do psiônico, funciona como a *regra de esforço adicional*.

5º turno 5 horas e 30 min

6º turno 1dia e meio

7º turno 1 mês

8º turno 6 meses

9º turno 2 anos

A partir do 5º turno é necessário que a personagem se submeta a um teste de *esforço adicional*. Em caso de falha, a personagem ficará inconsciente devido ao aumento do fluxo de informações, além de perder todas as informações obtidas e sofrer as consequências do fracasso em um *teste de esforço adicional*.

Localção sensorial

5ª Grandeza

Alcance mental 5%

Duração inicial : 3 turnos

Custo de manutenção: 3%

Alcance: local conhecido ou pessoa com alguma afinidade.

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramentos: NA

O sentido vai para outro lugar ou para próximo de pessoas que o clarisciente tenha muita afinidade. A personagem deve escolher qual sentido quer deslocar. Quando concentrado em

outro local o personagem perde o contato desse sentido com o corpo físico.

Viagem Astral

6ª Grandeza

Alcance mental 6%

Duração inicial : 12 turnos

Custo de manutenção: 3%

Alcance: 1 Km

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 4 turnos

Melhoramentos: +1% para cada 1Km de alcance | +1% para cada turno após o término do inicial.

Esse poder do psiônico é uma versão menos perigosa do poder de 9ª Grandeza. O psiônico é capaz de viajar em forma astral. A forma astral é o que quase todos imaginam ser espírito, dessa forma o personagem se torna temporariamente intangível pelo tempo de duração do poder. Caso ele fique restrito por algum motivo e seu alcance mental não for suficiente para suprir energeticamente, esse afastamento do corpo o psiônico morrerá. Assim que o avatar astral estiver perto do corpo o psiônico precisa esperar um turno, além de ter alcance mental para custear a volta ao corpo com 2% de alcance mental e esperar . Não é preciso dizer que esse tipo de poder é bastante perigoso.

Constructo Astral

7ª Grandeza

Alcance mental 7%

Duração inicial : 4 turnos

Custo de manutenção: 7%/ turno

Alcance: 3 metros

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 1 turno

Melhoramentos: 1% para cada turno inicial a mais.

Este Poder abre um Portal dimensional com outro plano de existência, permitindo ao personagem invocar um ser específico chamando pelo seu nome.

Existe uma chance de 5% de outra criatura aproveitar a oportunidade para ultrapassar o portal, bem como uma chance de 10% de o ser escolhido não se interessar pela invocação.

Seres invocados através de um portal não serão necessariamente amistosos com o personagem

Locação mental

7ª Grandeza

Alcance mental 7%

Duração inicial : instantâneo

Custo de manutenção:

Alcance: 3km

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 1 min

Melhoramentos: sem tempo de preparação +1% , adicionar alcance +1%/Km

Locação mental é uma forma menos poderosa de teletransporte. A personagem abre uma porta dimensional entre dois locais diferentes, levando consigo tudo o que portar de um lugar ao outro. O psiônico deve conhecer o local de destino do portal antes de escolhê-lo e ele deve estar dentro do alcance máximo do poder.

Trancar portal dimensional

8ª Grandeza

Alcance mental 8%

Duração inicial : permanente

Custo de manutenção:4%

Alcance: raio de 10 metros

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: NA

Esse poder permite o trancamento de portais dimensionais criados por qualquer tipo de poder. Para fechar por completo um portal é necessário se concentrar durante 10 turnos (pagando o custo de manutenção) Se o psion for atrapalhado ele terá que recomeçar todo o processo.

Prisão dimensional

8ª Grandeza

Alcance mental 8%

Duração inicial : permanente

Custo de manutenção:4%

Alcance: raio de 10 metros

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 4 turnos

Melhoramento: + 3 metros/1%

Com o conhecimento dos planos e possibilidades no universo o praticante do caminho pode construir um objeto de aprisionamento para que o alvo em questão tenha imediatamente a sua alma sugada para o objeto. É necessário que o clarividente tenha contato físico com o objeto durante o uso do poder. O valor do objeto não deve ser medido em peças de ouro e sim em notoriedade e simbolismo, pois os objetos com alto teor simbólico tem

representações em vários planos. O nível de importância do objeto deve ser proporcional ao poder da alma aprisionada. A definir com o mestre.

Almas aprisionadas não morrem e podem retornar para qualquer outro corpo recém morto, caso o objeto seja destruído ou tenha entrado em esquecimento é possível um teste de JP sab para resistir a esse poder, caso o psônico não tenha sucesso na primeira tentativa e continuar dando manutenção ao poder, todo turno o alvo terá que testar JP sab com acréscimo de 1 na dificuldade.

Corpo astral

9ª Grandeza

Alcance mental 9%

Duração inicial : 3 horas

Custo de manutenção:8%

Alcance: pessoal

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 1min

Melhoramento:NA

O personagem consegue enviar, projetar a sua forma astral a outros locais, ficando visível apenas a outras criaturas que também estejam sob forma astral.

Enquanto estiver sob forma astral, o personagem pode utilizar seus poderes relacionados a telepatia, clariciência , se deslocar para onde desejar a uma velocidade de 150 km/h.

Se, enquanto estiver sob a forma astral, o personagem tiver seu corpo

deslocado por uma distância superior a 1 km, sua mente se desprenderá permanentemente do corpo e o personagem estará eternamente preso à forma astral.

Poderes Telepáticos

Elo empático

1ª Grandeza

Alcance mental 1%

Duração inicial : 1 cena

Custo de manutenção: 1% turno

Alcance: apenas um alvo campo de visão

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: sem melhoramento

Esse poder permite ao telepata ler a assinatura mental de um um alvo e assim melhorar o desempenho dos próximos poderes telepáticos usados contra o alvo. Esse poder é resistido com JP modificado pela sabedoria, resulta em -1 no valor do d20 quando o alvo realizar um teste de JP para evitar um efeito telepático, esse valor não é cumulativo e dura a cena toda.

Mente vazia

1ª Grandeza

Alcance mental 1%

Duração inicial : 1 cena

Custo de manutenção: 1% cena

Alcance: pessoal

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: +2% para usar esse poder nas pessoas que estiverem no

alcance do usuário.

Com este poder o psiônico aprende a embaralhar os pensamentos com intuito de dificultar a leitura e manipulação da mente do personagem. Modifique em +2 às jogadas de JP para resistir a efeitos mentais.

Induzir mente pacífica

2ª Grandeza

Alcance mental 2%

Duração inicial : 3 turnos

Custo de manutenção: 1% / turno

Alcance: um alvo no campo de visão

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: é possível adicionar um alvo para cada % gasto.

O Psiônico consegue atrair a atenção de um(ou mais, veja em melhoramento) ser inteligente. Para resistir, é preciso uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria. O afetado permanecerá imóvel e indiferente a tudo o que ocorrer a sua volta.

Pessoas que estavam com atitudes hostis em relação ao personagens antes recebem um bônus de +4 na jogada de proteção para resistir ao poder. O efeito durará enquanto o psiônico estiver dando manutenção ao poder ou até ser interrompido.

Correspondência Telepática

3ª Grandeza

Alcance mental 3%

Duração inicial : 2 turno

Custo de manutenção: 1% / turno

Alcance: uma ou mais criaturas (ver

melhoramento) distância de 30 metros

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: +1% para adicionar mais uma pessoa à rede telepática .

Com esse poder é possível conversar com outra criatura ou pessoas de assinatura mental conhecida, mesmo que ela não tenha potencial psiônico desenvolvido. É possível resistir a tentativa de comunicação com uma JP sab.

Barreira mental

3ª Grandeza

Alcance mental 3%

Duração inicial : 1 turno

Custo de manutenção: 3% /turno

Alcance: um alvo no campo de visão

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: 0

Esse poder blinda a mente do psiônico de tentativas de invasões mentais. Diferente do poder *“mente vazia”* , *Barreira inercial* permite ao telepata revidar com um ataque mental causando 1d6 de dano ao inimigo se ele falhar no teste resistido de sabedoria.

Sentir motivação

3ª Grandeza

Alcance mental 3%

Duração inicial : 3 turnos

Custo de manutenção: 2% /turno

Alcance: um alvo no campo de visão

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: +1% para cada alvo

que tiver interesse em acrescentar.

Com este poder, o telepata é capaz de perceber se uma pessoa está mentindo, mas não revela a verdade nem se o alvo está evadindo nas respostas. Caso o alvo responda algo falsamente, mas acreditando no que diz a mentira não é detectada.

Ataque mental

3ª Grandeza

Alcance mental 3%

Duração inicial : 1 turno

Custo de manutenção: 3%/turno

Alcance: um alvo no campo de visão

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: 1% para acrescentar um alvo adicional | +1% para dificultar em 1 ponto o teste de Jpsab do oponente.

Com esse poder o telepata pode atacar uma criatura inteligente fazendo com que seu cérebro deixe de funcionar corretamente durante alguns milissegundos ou mais. Ele pode escolher entre as opções de ataque

Infligir dor: Quando o psiônico escolhe esse caminho o alvo sofre intensas dores no corpo todo fazendo com que perca imediatamente parte da sua capacidade motora com modificador de -2 nas jogadas de ataque, concentração para manter magias e poderes psiônicos

Confusão: durante o uso do poder do inimigo é penalizado em -2 CA,

Psiônicos

concentração para manter magias e poderes psiônicos devido ao estado de confusão em que se encontra.

O alvo pode resistir com teste de JP sabedoria.

Alterar razão

4ª Grandeza

Alcance mental 4%

Duração inicial : 3 turnos

Custo de manutenção: 2% / turno

Alcance: três alvos no campo de visão

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: +1% para cada alvo que tiver interesse em acrescentar.

Este poder causa confusão mental em alvos inteligentes, que passarão a agir de forma aleatória. O mestre deve jogar 2d6 para determinar o efeito:

2-5 atacam o mago e seus aliados;

6-8 ficarão inativos e confusos;

9-12 atacam uns aos outros.

Uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria para não serem afetadas pelo poder.

Controlar inconsciente coletivo

5ª Grandeza

Alcance mental 5%

Duração inicial : 5 min

Custo de manutenção: não é possível

Alcance: visão

Área de Efeito: raio de 18m

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: +1% para adicionar 15min ao tempo de duração.

Por meio desse poder o telepata

consegue implantar uma mentira (boato) que pode deixar um grupo de pessoas em estado de alerta. Durante o efeito do poder todos acreditam no boato criado pelo psiônico e todos lutarão para impedir que, seja lá o que foi inventado, aconteça. Exemplo de boato exemplo:

“Há um dragão vindo destruir tudo.”

Os alvos jamais colocarão suas vidas ou as vidas de seus entes queridos em risco.

Olhar Aterrorizante

6ª Grandeza

Alcance mental 6%

Duração inicial : 1d6 turnos

Custo de manutenção: *não é possível*

Alcance: visão

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: + 1% para adicionar 1d4 para duração do terror que só pode ser usado no uso do poder.

Através do controle das vibrações contidas no cérebro do inimigo é possível, se bem treinado na arte telepata, notar os maiores medos de um inimigo. Todas as criaturas inteligentes que estejam no raio de visão do telepata ficarão automaticamente aterrorizadas caso falhem em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria.

Criaturas aterrorizadas sofrem com o medo, tremendo descontroladamente e recebendo uma penalidade de -2 em todas as suas jogadas, sofrendo ainda

com uma chance de 10% de soltar quaisquer objetos que estejam segurando.

Resgatar memórias vivas

6ª Grandeza

Alcance mental 6%

Duração inicial : variável

Custo de manutenção: *não é possível*

Alcance: toque

Área de Efeito: na

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: na

Este poder mental permite que o psiônico leia e compreenda uma memória que o alvo tenha em sua mente no presente momento, como se ele tivesse ciência dos acontecimentos, mas não os tivesse vivenciado pessoalmente. A leitura levará tanto tempo quanto necessário para analisar toda a memória ou terminará ao comando do psiônico. Alvos hostis podem realizar uma JPsab para resistir à leitura.

Controlar mente ou mentes

6ª Grandeza

Alcance mental 6%

Duração inicial : 4min

Custo de manutenção: 6%

Alcance: visão

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: 1% para cada 3min de duração inicial ou +1 para cada 2alvos adicionais.

O alvo deste poder mental ficará sob o controle do telepata pela duração dos

efeitos, se falhar em uma JPsab. Um alvo controlado obedecerá a quaisquer comandos do psiônico, que são transmitidos mentalmente. O personagem deve sempre manter o alvo ao alcance visual, senão o efeito é perdido.

Situações de grande estresse mental ou potencialmente fatais também podem quebrar o efeito, permitindo uma nova JPsab por parte do indivíduo sendo controlado.

Resgatar memórias de um falecido

7ª Grandeza

Alcance mental 7%

Duração inicial : variável

Custo de manutenção: *não é possível*

Alcance: toque

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: NA

Funciona da mesma forma que o poder Resgatar memória viva, mas o alvo não pode estar morto mais do que 3 horas.

Implantar memória

8ª Grandeza

Alcance mental 8%

Duração inicial : 4min

Custo de manutenção: *não é possível*

Alcance: Visual

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: +1% para cada elemento-chave adicional.

O psiônico pode implantar uma memória criada por ele na mente de

Psiônicos

um alvo, se este não resistir com uma JPsab. A memória pode conter quaisquer acontecimentos desejados, pelo psiônico contanto que não possua mais de 1 elemento-chave, como um evento ou indivíduo

Manipular Memórias

9ª Grandeza

Alcance mental 9%

Duração inicial : tempo necessário

Custo de manutenção: *não é possível*

Alcance: toque

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: NA

Com esse poder a mente não é mais um segredo profundo para o psiônico ele pode manipular as memórias ou até inverter a ordem dos fatos.

Causar insanidade

9ª Grandeza

Alcance mental 9%

Duração inicial : permanente

Custo de manutenção: *não é possível*

Alcance: Visual

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: NA

O telepata pode deixar um alvo permanentemente insano, caso ele falhe em uma JPsab. Essa insanidade deve ser focada em um aspecto específico da mente e dos sentidos, como ouvir vozes, ver coisas que não existem ou ter memórias que não aconteceram.

Um alvo afetado por insanidade pode

realizar uma JPsab toda vez que houver manifestação dessa condição, para evitar seus efeitos.

Poderes Psicometabólicos

Vigor

1ª Grandeza

Alcance mental 1%

Duração inicial : 1dia

Custo de manutenção: 1% /dia

Alcance: pessoal

Área de Efeito: pessoal

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: + 4% resistencia a efeitos externos como sol e frio.

Com esse poder o psiônico consegue resistir a venenos e doenças de forma impressionante. Todas suas jogadas de JP relacionadas a doenças e venenos serão modificadas em +4.

Visão ampliada

1ª Grandeza

Alcance mental 1%

Duração inicial : 2 turnos

Custo de manutenção: 1% /2turnos

Alcance: pessoal

Área de Efeito: pessoal

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: +1% para cada 6 metros de alcance

Esse poder aumenta o alcance visual do personagem em no mínimo 6 metros

Salto

2ª Grandeza

Alcance mental 2%
Duração inicial : 1 turno
Custo de manutenção: *1% / turno*
Alcance: pessoal
Área de Efeito: NA
Tempo de preparação: 0
Melhoramento: +1% para 2 metros adicionais

Igual a magia salto do OD diferenciando que não é adicionado +1 por nível e sim +1 a cada +1% de *alcance mental*.

Armadura natural

2ª Grandeza
Alcance mental 2%
Duração inicial : 5 turnos
Custo de manutenção: *1% / turno*
Alcance: pessoal
Área de Efeito: NA
Tempo de preparação: 0
Melhoramentos: +2% para +1 de RD natural adicional. +2% para incluir resistência à magias.

Neste nível de compressão corporal o psiônico pode transformar sua pele em uma armadura natural e resistir (sem as modificações acima) somente a danos físicos desferidos à seu corpo. O RD adquirido é equivalente a 1d8. Com o desenvolvimento da capacidade mental o psiônico pode resistir até a magias (vide melhoramento).

Visão modificada

2ª Grandeza
Alcance mental 2%
Duração inicial : 5 turnos
Custo de manutenção: *1% / turno*

Alcance: pessoal
Área de Efeito: NA
Tempo de preparação: 0
Melhoramento: +1% para 2 metros adicionais

Com esse poder o psicometabólico pode transformar seus olhos para poder obter visão no escuro ou visão de calor por inicialmente 18 metros.

Erradicar invisibilidade

3ª Grandeza
Alcance mental 3%
Duração inicial : 1 turno
Custo de manutenção: 3% / turno
Alcance: raio 3m
Área de Efeito: pessoal
Tempo de preparação: 0
Melhoramento: 1% para cada metro adicional.

Na realidade esse poder ficou conhecido com esse nome, porém, ele nada mais é que um aumento incrível na sensibilidade olfativa do psiônico ao ponto de nem seres invisíveis conseguem se esconder. Em suma qualquer criatura que possua cheiro pode ser detectada por esse poder.

Resistência

3ª Grandeza
Alcance mental 3%
Duração inicial : 1 dia
Custo de manutenção: *2% / dia*
Alcance: pessoal
Área de Efeito: NA
Tempo de preparação: 0
Melhoramento:
Muitos psiônicos são conhecidos por treinamentos austeros e viver em locais

Psiônicos

isolados da civilização em seus treinamentos com o poder Resistência o psiônico pode reduzir em 1/4 suas necessidades como comer, líquidos, dormir até quantidade de oxigênio necessários para sua sobrevivência. Ainda é preciso comer e beber. Veja tempo de duração no cabeçalho do poder.

Melhora corporal

3ª Grandeza

Alcance mental 3%

Duração inicial : 5 turnos

Custo de manutenção: *2%/turno*

Alcance: pessoal

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: +1 % por acréscimo de +1 em um atributo físico.

Esse poder permite ao psiônico inicialmente em melhorar em +2 qualquer atributo físico.

Adaptar pele

3ª Grandeza

Alcance mental 3%

Duração inicial : 1 dia

Custo de manutenção: *2%/dia*

Alcance: pessoal

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento

Esse poder permite ao usuário uma adaptação da pele (seja mudando a espessura ou criando escamas) que o psiônico resista a cortes, impactos e efeitos negativos sobre sua pele recebendo um 1d8 de resistência a

dano para qualquer ataque físico, não mágico, recebido. Além de receber bônus nas rolagens de JP ligadas a danos da pele.

Corpo acelerado

4ª Grandeza

Alcance mental 4%

Duração inicial : 5 turnos

Custo de manutenção: 1%/turno

Alcance: pessoal

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: 1% para +1 adicional teste de iniciativa.

Com esse poder o psiônico é capaz de aumentar a eficiência de comunicação entre cérebro e corpo de modo que durante o efeito desse poder ele tem a movimentação aumentada em metade e em testes de iniciativa ele pode substituir o valor do d10 para 7 depois que fizer a jogada.

Suspender a própria vida

5ª Grandeza

Alcance mental 5%

Duração inicial : 30 minutos

Custo de manutenção: *não tem*

Alcance: pessoal

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: +1% para cada 2 horas adicionais.

Algumas pessoas dizem que os psiônicos podem ser imortais provavelmente essa lenda, ou não, pode ter sido difundida devido ao poder suspender a própria vida. O

psiônico pode suspender seus batimentos cardíacos e respiração durante um intervalo de tempo que varia com a quantidade de alcance mental gasto na ativação do poder. Durante a parada quase total dos órgãos o psiônico fica inconsciente. Qualquer tentativa mágica ou não mágica de detectar vida confirma o estado de morte do psiônico.

Mente Vazia

Como o poder Telepático sendo considerado para o psicometabolismo de 6ª Grandeza. O alcance mental gasto é 6% nesse caso.

Imunidade à venenos

7ª Grandeza

Alcance mental 7%

Duração inicial : 1 turno

Custo de manutenção: 4%/turno

Alcance: pessoal

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: +2% para imunidade à venenos mágicos.

O psiônico fica completamente imune a venenos comuns ou com um pouco mais de esforço (ver melhoramento) até à venenos mágicos.

Influenciar metabolismo alheio

8ª Grandeza

Alcance mental 8%

Duração inicial : depende do poder

Custo de manutenção: *depende*

Alcance: toque

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: NA

Com esse poder o psiônico pode usar qualquer poder psicometabólico em outro alvo.

Intoxicar vida

9ª Grandeza

Alcance mental 9%

Duração inicial : 1turno

Custo de manutenção: 6% /1turno

Alcance: visual

Área de Efeito: NA

Tempo de preparação: 0

Melhoramento: NA

Nesse nível o psicometabólico se torna extremamente mortal podendo apenas com olhar manipular o metabolismo alheio decidindo intoxicar seus inimigos. Considere 3d6 de dano por turno, o alvo pode resistir fazendo uma Jpcon modificada em -4.

Seus antagonistas da forma que você quer!

Pesadelos da Mente

Monstros e habilidades psiônicas inatas

A ideia desse capítulo é fornecer algumas sugestões sobre como transformar aquele monstro que você mais gosta em um verdadeiro terror psiônico. Espero que a tabela abaixo ajude na construção de seus monstros. Essa tabela é aleatória, espero que sintam-se livres para usar o que quiser dela. Não esqueça de premiar melhor em XP seus jogadores quando eles vencerem esses monstros modificados. O alcance mental da criatura é equivalente à quantidade de dados de vida que possui.

Atacando	Defendendo	Peculiaridade física	Táticas de Combate
Ofensiva Precognitiva	Desfesa precognitiva ver o poder clarisciente	Antenas Peludas ou parecidas com penas de pássaro ou pavão	Enganar a presa por meio de telepatia até que ela esteja em uma armadilha.
Terror: -2 ou -1 para todos os ataques dos oponentes por meio de poder telepático	Cópia ilusória, os jogadores poderão testar JP Sab. É aconselhável aumentar um pouco a dificuldade desse teste	Sem olhos, devido à não existência ou devido a perda deles. A telepatia pode ser uma forma de superar a cegueira	Ataque surpresa no alvo que aparentar ser o mais forte fisicamente, para poder inocular um veneno ou ovos

Atacando	Defendendo	Peculiaridade física	Táticas de Combate
Geocinética (telecinese)	Corpo astral (clarisciência)	Insubstancialidade	Atacar psiônicos primeiro e depois os usuários de magia.
Controlar Pressão Local (telecinese)	Velocidade acelerada (com o objetivo de fugir)	Corpo coberto de pustulas resultante de emanção do poder psiônico	Se fingir de morto assim que descoberto pelo inimigo
Mover objetos (telecinese)	Armadura Inercial	Corpo Energizado (choque ao entrar em contato dano 1d6+DV)	Absorver energia mental mantendo os inimigos confusos
Deslocamento Planar como se fosse um teleporte para próximo do inimigo (um turno de concentração)	Vigor (psicometabolismo)	Cérebro exposto protegido apenas com barreira psiônica, caso o monstro fique inconciente o cérebro ficará vulnerável	Proteger de ataque físicos e aplicar todas as técnicas de ataque a distância possível
Acelerar metabolismo alheio (psicometabolismo)	Visão melhorada (psicometabólico)	Cabeça com olhos em todas as direções	Criatura pode usar de venenos associado as poder acelerar metabolismo
Manipular som (telecinese)	Barreira de Energia (Telecinese)	Corpo com pele escamosa. Escamas frágeis e cortantes feitas de Quartzo	Imitar sequestrar um dos herois e imitar a voz dele por meio do poder manipular som
Suspender a própria vida (psicometablismo)	Expansão (telecinese)	Presas e patas, braços e pernas que não são parte do monstro modificado	Fingir-se de morto e quando é capturado ataca na primeira oportunidade boa que tiver.
Viagem astral (elascisciência)	Camuflagem psicometabolismo para mudar a pele	Esse ser não possui corpo tangível e ataca somente retiarnando energia vital do alvo	Camuflar-se na paisagem e ataca para se alimentar do pânico causado nos inimigos.

Psiônicos

Atacando	Defendendo	Peculiaridade física	Táticas de Combate
Lâminas, dentes, garras de energia (telecinese)	Sentir calor e vida como se fosse um radar (telepatia)	Luz emanando dos olhos ou ouvidos quando usando poderes	Esconder-se no solo e esperar pelo aventureiro
Força aumentada (+4 ou +6 de força durante o tempo que a criatura tiver alcance mental	Vigor bônus para resistir a venenos e efeitos mentais	Corpo que com o contato absorve energia da mente 2% de alcance mental por turno de contato físico	Primeiro usar poderes telepáticos e depois se revelar para atacar
Controle de mente e mentes(telepatia)	Salto (psicometabolismo)	Pernas alongadas e arqueadas	Controlar a luminosidade do local e permitir que seus laçaios ataquem com bônus de surpresa
Golpe cinético	Cheiro insuportável aumentado com psionismo (controle de partículas) -2 ataque corpo a corpo se falhar em um JPcon devido a olho lacrimejando	O monstro possui uma secreção volátil no entorno do corpo e caninos	Usa seu cheiro para impedir a visão de suas presas, prefere comer mamíferos, prefere cavalos à humanos.

Ai está uma pequena lista, creio que há mais coisas interessantes as quais não consegui abordar nesse suplemento .

Reservei esse espaço para algumas observações:

Sobre criação de monstros: não construímos nenhum monstro aqui por convicção de que o melhor monstro criado para uma aventura é o monstro que saiu da cabeça do mestre.

Se você conseguiu chegar até aqui eu agradeço sua paciência.

“Vamos jogar RPG, porque jogar RPG é “Dooooiidiuimais” ”

Nitro, Tio

Anexo I

Lista de poderes organizados por caminho e ordem de grandeza mental crescente

Telecinéticos	Clariscentes	Telepáticos	Psicometabólicos
1ª Grandeza - Mover objetos inanimados - Armadura inercial	1ª Grandeza - Detectar atividade da mente - Defesa precognitiva	1ª Grandeza - Elo empático - Mente Vazia	1ª Grandeza - Vigor - Visão ampliada
2ª Grandeza - Manipular som - Controlar luz	2ª Grandeza - Leitura da aura	2ª Grandeza - Induzir mente pacífica	2ª Grandeza - Salto - Armadura natural - Visão modificada
3ª Grandeza - Criar objetos - Levitar	3ª Grandeza - Xenoglossia - Ver passado - Deslocar sentido - Senso de Perigo	3ª Grandeza - Correspondência Telepática - Barreira mental - Ataque mental - Sentir motivação	3ª Grandeza - Erradicar invisibilidade. - Resistência - Melhora corporal - Adaptar pele
4ª Grandeza - Expandir - Golpe cinético	4ª Grandeza - Predizer futuro	4ª Grandeza - Alterar razão	4ª Grandeza - Corpo acelerado
5ª Grandeza - Controlar densidade local	5ª Grandeza - Locação sensorial	5ª Grandeza - Controlar inconsciente coletivo	5ª Grandeza - Suspender própria vida
6ª Grandeza - Barreira de energia - Desconstruir matéria	6ª Grandeza - Viagem astral	6ª Grandeza - Olhar Aterrorizante - Resgatar mem. vivas - Controlar mente ou mentes	6ª Grandeza - Mente vazia
7ª Grandeza - Agitação molecular - Voar	7ª Grandeza - Constructor astral - Locação mental	7ª Grandeza - Resgatar memórias de um falecido	7ª Grandeza - Imunidade a venenos
8ª Grandeza - Reduzir entropia	8ª Grandeza - Trancar portal dimensional - Prisão dimensional	8ª Grandeza - Implantar memórias	8ª Grandeza - Influenciar metabolismo alheio
9ª Grandeza - Mover seres vivos - Geocinética	9ª Grandeza - Corpo Astral	9ª Grandeza - Manipular memórias - Causar insanidade	9ª Grandeza - Intoxicar vida

Anexo II

Tabela aleatória: consequência do uso abusivo de psionismo

- 1 4 turnos inconsciente
- 2 -2 na CA por falta de reflexos 4 turnos
- 3 -2 no ataque (raciocínio limitado) durante 4 turnos
- 4 5 turnos ultimo a agir no combate
- 5 1 dia sem conseguir usar poderes
- 6 2 dias movimentação pela metade

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para jogos clássicos de fantasia